



TALLINNA TEHNIKAÜLIKOOL
TALLINN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

Programmeerimise süvendatud algkursus ITI0140

2013



Teema

- Ühiktestimine (ingl *unit testing*)



Dokumentatsioon

<http://docs.python.org/3.3/library/unittest.html>



Harjutused võrgus

<http://codingbat.com/python>

Ülesanne



Loo kaardimängu blackjack diilerit emuleeriv programm. Programm peab lugema kokku mitu punkti tal hetkel on ja otsustama, kas oleks vaja kaart juurde võtta, pidades silmas, et maja passib 17-st punktist alates. Väljundiks peab olema üks variantidest: 'Hit me!', 'Pass!', 'Blackjack!', 'Busted!'

Kaardid defineeritakse kahe sümboliga: mast ('S','C','H','D') ja väärtus ('2'-'9','T','J','Q','K','A'). Kaartide väärtused ei olene mastist. 2-9 on vastav väärtus, T,J,Q,K on väärt 10 punkti ja A on kas 1 või 11 punkti.

Näide:

['S8', 'CA'] # 19

['HA', 'S8', 'S9'] # 18

['HA', 'CA', 'SQ', 'SK'] # 22

Ülesanne jätk



Loodud programm tuleb testida kasutades unittest moodulit. Testida tuleb järgmisi aspekte:

- Sisend (kas sisendiks on korrektses formaadis kaardid)
- Kaardi väärtuse leidmine
- Summa leidmine
- Kas võtta juurde kaarti või mitte ('Hit me!', 'Pass!', 'Blackjack!' ja 'Busted!')